KOKO PERHEEN **ILMAINEN PELILEHTI**

PELAA!

37

PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • WII • DS • PSP • PLAYSTATION 2 • PC

THE SIMS 3
UNELMADUUNI

HARRY POTTER
ENNAKOSSA UUSI PELI

VAUHTIA KESÄÄN AUTOPELEILLÄ!
MODNATION RACERS, BLUR, SPLIT/SECOND

RATKIRIEMUKAS MESTARITEOS

SISÄLTÖ

04 Pelimaailma nyt
05 Myydyimmät pelit
08 Harry Potter
10 Batman: The Brave and The Bold
13 Arvostelut
14 Super Mario Galaxy 2
15 Alan Wake
18 Prince Of Persia: The Forgotten Sands
Green Day: Rock Band
19 Iron Man 2
Clash Of The Titans: The Videogame
20 Split/Second: Velocity
21 Blur
22 ModNation Racers
23 Skate 3
Tiger Woods PGA Tour 11
24 Galactic Taz Ball
Muumit ja suuri syysjuhla
25 WarioWare: Do It Yourself
Rooms: The Main Building
26 Monster Hunter Tri
BlazBlue: Calamity Trigger
27 The Sims 3: Unelmaduuni
3D Dot Game Heroes
28 Sin And Punishment 2
Samurai Warriors 3
29 Lead The Meerkats
Monkey Island 2 Special Edition:
LeChuck's Revenge
30 Tunnetko pelihistorian?

26

22

PÄÄKIRJOITUS

Tulevaisuuden kuvia

Pari päivää sen jälkeen, kun *Pelaa!:n* tämä numero lähtee painoon, käynnistyvät tämän vuoden E3-messut. Tässä Electronic Entertainment Expo -tapahtumassa Los Angelesissa esitellään tämän ja seuraavan vuoden tärkeimmät pelit ja laitteet.

Vaikka tapahtuma ei ole tätä kirjoittaessani alkanut ja sen antia puidaan vasta seuraavassa numerossa, on pelaamisen lähitulevaisuus tiedossa jo melko tarkkaan. Kolme suurta eli Nintendo Wii-konsoleineen, Microsoft Xboxeineen ja Sony PlayStationinsa kanssa keskittyvät kahteen asiaan: 3d-grafiikkaan ja liikkeentunnistukseen. Tarkempaan esittelyyn on luvattu Nintendon uusi 3DS-käsikonsoli sekä Xboxin ja Pleikkarin liikeohjaimet, jotka saapuvat pian kauppoihin.

Pian punnitaan myös, miten käy musiikkipelien. *Guitar Hero* -huuma on jo laantunut, mutta *Rock Band 3* yrittää viedä soitinpelejä kunnianhimoisempaan suuntaan. Messujen maistiaisiksi kerrottiin, että pelissä on mahdollisuus oppia soittamaan oikeaa kitaraa tai pianoa.

Näihin asioihin palataan tarkemmin ensi numerossa, mutta ei peliasiasta ole puutetta tälläkään kertaa. Arvostelussa ovat esimerkiksi uusi huikea *Mario* ja pitkään odotettu Suomen oma *Alan Wake*.

Janne Pyykkönen, päätoimittaja

P.S. Jos kaipaatte jotain todella erilaista pelattavaa, kannattaa tutustua sivulla 28 Wiin Sin & Punishment 2:een.

Elokuvaklassikot palaavat peleihin

JURASSIC PARK- ja *Paluu tulevaisuuteen* -elokuvasarjat palaavat takaisin peleihin. Tempauksen takana on Telltale Games, joka tunnetaan *Sam & Max*- sekä *Tales of Monkey Island* -huumoripeleistään. Telltale julkaisee pelinsä episodimuodossa eli lyhyinä "jaksoina", jotka muodostavat televisiosarjan kausien tapaisia kokonaisuuksia, ja *Back to the Future* -pelien kausi alkaa ensi talvena. Kyseessä eivät ole varsinaiset elokuvakäännökset, vaan pelien juonikuviot ovat täysin uusia.

Suomalainen musapeli aloitti netissä

UUSI KOTIMAINEN musiikkipeli *SongHi* aloitti toimintansa netissä. Toisin kuin useimmat lajityyppinsä edustajat, *SongHi* ei ole rytmipeli, vaan pelin muotoon tehty musiikinteko-ohjelma. Pelaajat voivat kehittää omia biisejään ja hankkia onnistuneilla kappaleilla kuuluisuutta pelin yhteisössä. Peli on periaatteessa ilmainen, mutta *Habbo Hotelin* tyyliin rahalla voi hankkia omalle virtuaalipopparille hienompia vaatteita ja soittimia. Peliä voi testata osoitteessa www.songhi.com.

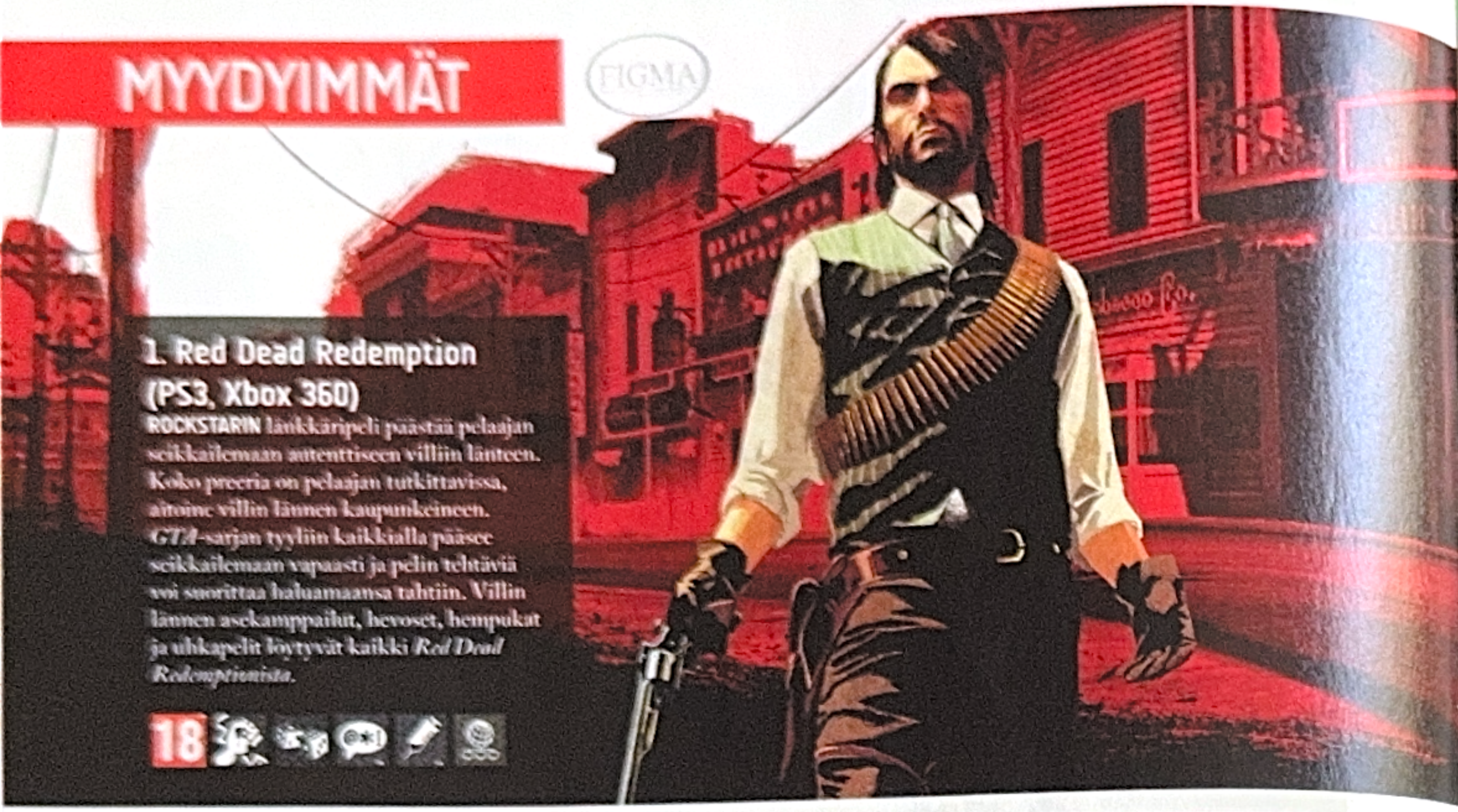
Sormusten herra muuttuu ilmaiseksi

MASSIIVINEN NETTIROOLIPELI *Lord of the Rings Online* uudelleenjulkaistaan syksyllä ilmaispelinä. Vastaavan kohtelun sai aiemmin *Dungeons & Dragons Online*, jonka kuukausimaksullisuus vaihdettiin malliin, jossa pelaajat kattavat pelin kustannukset ostamalla tarpeellisia miniostoksia oikealla rahalla. *Lord of the Rings Online* siirtyy samalle linjalle, ja peli veloittaa tulevaisuudessa lisäpelattavasta, esineistä ja muista palveluista. VIP-tilin hankkimalla saa taas käyttöön kaiken tämän kertamaksusta. Ilmaismallin testaus alkaa kesäkuussa. Peliä kannattaa kokeilla, sillä *Lord of the Rings Online* on kehittynyt vuosien saatossa yhdeksi netin ehdottomasti parhaista verkkoroolipeleistä.

Kotimainen laatuhyppely saa jatkoa

SUOMALAINEN TASOHYPPELY *Trine* ihastutti pc-koneilla ja PS3:lla, ja nyt on varmistunut, että peli saa jatko-osan. Frozenbyte-studio tiedotti E3-messujen edellä, että se on tekemässä uutta projektia, ja julkaisijaksi ryhtynyt Atlus paljasti tämän *Trine* kakkoseksi. Kauniilla graafikalla koristellussa *Trinessä* pelaajat ohjasivat vuorotellen soturia, velhoa ja varasta, jotka kamppailivat erikoisvoimillaan tiensä läpi erikoisten hyppelyhaasteiden.

MYYDYIMMÄT



1. Red Dead Redemption (PS3, Xbox 360)

ROCKSTARIN länkkäripeli päästää pelaajan seikkailemaan autenttiseen villiin länteen. Koko preeria on pelaajan tutkittavissa, aitoine villin lännen kaupunkeineen. *GTA*-sarjan tyyliin kaikkialla pääsee seikkailemaan vapaasti ja pelin tehtäviä voi suorittaa haluamaansa tahtiin. Villin lännen asekamppailut, hevoset, hempukat ja uhkapelit löytyvät kaikki *Red Dead Redemptionista*.

2. UFC Undisputed 2010 (PS3, Xbox 360)

VAPAAOTTELUN maine kasvaa koko ajan. Maailman suurimman MMA-organisaation, UFC:n, tuorein videopeli tuo kaikki lajin hienoudet digitaaliseen muotoon. Iskut, potkut, tiukat alasviennit sekä matossa vääntäminen ovat kaikki mukana *UFC Undisputed 2010:ssä*.

3. The Sims 3: Unelmaduuni (pc)

THE SIMS 3:N tuorein lisäosa antaa pelaajalle mahdollisuuden työskennellä omassa unelmaduunissaan. Täytä omat haaveesi virtuaalisesti omaa sim-hahmoasi ohjaillen.

4. FIFA 10 (PS3, Xbox 360, Wii, PS2, PSP, DS, pc)

KOKO maailman suurin urheilujuhla on täällä taas! Tämän kesäiset jalkapallon MM-kisat pitävät *FIFA*-pelisarjan myynnit katossa. Suomikin voi päästä mukaan kisoihin iloisesti nappeja hakkaamalla, tai voit toistaa neljän vuoden takaisen finaalin Italian ja Ranskan kesken.

5. ModNation Racers (PS3)

SONYN *LittleBigPlanet* sai kaksi vuotta sitten erinomaisen vastaanoton. Nyt sama meininki tuodaan ajopelien maailmaan. Aja kilpaa, käytä aseita ja runno vastustajiasi piirretyssä maailmassa. Ajamisen lisäksi voit rakentaa oman ratasi, muokata oman autosi ja tehdä omat pelihahmosi.

Sanat: Simon Elo

HARRY POTTER AND THE DEATHLY HALLOWS

Vanhat fanit, uusi suunta

Kirja *Harry Potter ja kuoleman varjelukset* ilmestyy elokuvana kahdessa osassa tänä ja ensi vuonna. Electronic Arts tekee samoin pelisarjan kohdalla, jonka ensimmäinen osa julkaistaan sopivasti marraskuussa yhdessä elokuvan kanssa. Luvassa on jotain sellaista, mitä vanhat fanit eivät ole osanneet odottaa. Harry Potter on muuttunut eikä paluuta takaisin enää ole.

Muutoksen tuulet

Parissa viimeisimmässä *Harry Potter* -pelissä pääasiana on ollut Tylypahkan tutkiminen, taikajuomien keittäminen ja satojen keräilytavaroiden etsiminen, jopa naurettavuuksiin asti. Jos joku asia tuntui silloin kömpelöltä, niin taikasauvalla loihtiminen. *Deathly Hallows: Part 1* on täysin erilainen, sillä pelisarjan fanit ovat päässeet jo teini-ikään. Tuottaja **Darren Potter**, mikä todella on hänen oikea nimensä, kertoo teinien pelaavan mielellään räiskintäpelejä. Tekijät laativat markkinatutkimuksia, ja niinpä uusin peli muistuttaa hyvin paljon räiskintäpelejä – taikasauva on aseen korvike. Potter kertoo tekijöiden miettineen myös roolipeliä, tasoloikkaa ja seikkailua, mutta räiskintä tuntui kaikkein luontevimmalta.

Tylypahka on unohdettu ja Harry jahtaa vihollisiaan ympäri Englantia jästien seassa. Dumbledore ja muut ystävälliset aikuiset ovat myös poissa – Harryn on kohdattava vihollisensa pääasiassa yksin. Voldemort on niistä ehdottomasti vaarallisin, mutta hän on palkannut avukseen jopa heikkoja jästejä, joten Harryn matka on aivan uudenlainen. Darren Potterin mukaan Voldemort on kuin *Star Wars* -elokuvien Darth Vader. Tekijöiden motto onkin, että ei Tylypahkaa eikä koulusääntöjä, vaan vain elämä ja kuolema. Elokuvien tapaan Harry Potterin maailma on muuttunut synkemmäksi, mutta taiotut viholliset eivät kuitenkaan kuole. Harryn maailma on edelleen sen verran lapsiystävällinen.

Taianomaisin ottein

Taikominen ei tietenkään ole kadonnut mihinkään. Itse asiassa taikoja on enemmän kuin aiemmissa *Potter*-peleissä yhteensä. Useimmat ovat faneille tuttuja, kuten suojausloitsu *protego* ja tavaroiden nostamisessa auttava *wingardium leviosa*. Leviosalla voi nostaa esimerkiksi laatikoita ja luoda siten itselleen suojaa. Harry saa myös käyttöönsä näkymättömyysviitan, jolla on auttanut häntä vuosien varrella useasti kiperässä paikassa. Darren Potter esittelee myös perulaista mustaa magiaa, jolla maailma laitetaan pimeyteen ja viholliset jäävät suojattomiksi.

Useat taioista ovat kuin räiskintäpelin aseita. *Stupefy* on kuin vähän vahinkoa tekevä pistooli, *crucio* mustaa magiaa päräyttävä haulikko ja voimakkaan violetin säteen pamauttava *confringo* kuin sinko. *Confundus*-taialla vihollisen voi muuttaa liittolaiseksi, jolloin hän alkaa taikoa muita Harryn vihollisia vastaan.

Esittelyversio on lyhyt. Kävelen Harryllä ränsistyneelle rakennustyömaalle, jolloin kuolonsyöjät hyökkäävät kimppuuni ennen kuin ehdin kissaa sanoa. Muita paikkoja ovat tekijöiden mukaan muun muassa taikuuden ministeriö ja Lontoon kadut. Kun Harrya vahingoitetaan, se näkyy ruudulla maailman harmautena. Ammun takaisin haulikkoa muistuttavalla cruciolla ja kuolonsyöjät katoavat ilmaan. Jatkan ylös rakennustelineitä, jolloin tarvitsen suojaloitsun lähitaistelussa. Selviän hädin tuskin alas telineiltä ja siirrän raskaat betoniesteet pois tieltäni leviosa-taialla.

Esittely loppuu siihen, kun ruutu muuttuu hieman jäisen näköiseksi vahvan kuolonsyöjän ilmestyessä eteeni.

Peli on selvästi vielä erittäin keskeneräinen. Toiminta on hieman kankeaa, mutta Potterin mukaan valmiissa pelissä voi väistellä vihollisten taikoja sujuvasti suojasta toiseen. Harryn jatkuva taikojen lausuminen tuntuu rasittavalta, mutta musiikki on erittäin tunnelmallista. Toiminta on kuin kaksinpeliä varten tehty, joten yhteistyöpelitila saattaa vielä tulla valmiiseen peliin, vaikka yksinpelissä pelataankin vain Harrylla. Tarinan lisäksi voi pelata "taistele elämästäsi" -nimistä pelimuotoa, jossa yritetään selviytyä 22 erilaisesta haastetehtävästä.

Pakka kasassa

Elokuvien kaikki näyttelijät eivät toimi ääninäyttelijöinä tälläkään kertaa. Harrya näyttelevä **Daniel Radcliffe** ja Hermionea näyttelevä **Emma Watson** ovat yksinkertaisesti liian kiireisiä. Watson on kuulemma kiinnostuneempi muodista kuin videopeleistä, vaikka Ronia näyttelevä **Rupert Grint** onkin mukana ja on yrittänyt innostaa myös muita näyttelijöitä mukaan äänityksiin. Tekijöiden kaikki valinnat on hyväksytetty kirjasarjan kirjoittaneella **J. K. Rowlingilla**.

Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 1 on sen verran erilainen *Potter*-peli, että vaarana on menettää nykyiset fanit. Toisaalta he pelaavat jo erilaisia toimintapelejä, joten *Harry Potterin* uusi versio voi tuntua siten entistäkin houkuttelevammalta. Sen voi kokea itse marraskuun kylminä iltoina.

Entä sitten, kun elokuvat ja kirjat on kaluttu? Saammeko vielä nauttia *Harry Potter* -peleistä? Suoraa vastausta ei annettu, mutta mikäli uusimmat menestyvät, se on hyvinkin mahdollista. Harryn seikkailut saattavat tulevaisuudessa jatkua vain videopelien maailmassa.

Sanat: Janne Py[illegible]

Piirros-Batmanin pelivuoro

Lepakkomies on ollut parin vuoden sisään monessa onnistuneessa videopelissä. Seuraava yrittäjä on Batman: The Brave and The Bold, joka perustuu samannimiseen piirrossarjaan.

Batman, Gothamin rikollisten kauhu, on keskivertoa supersankaria paljon monipuolisempi hahmo. Vanhassa televisiosarjassa seikkaili hieman hassu Batman, elokuvissa on nähty eriasteisen synkkiä ja murisevia yön kostajia. Sarjakuvissa Batmanien kirjo on vieläkin laajempi. Sekä synkempi että hauskempi Batman voivat onnistua pelihahmoina. Sen näkee iloisesta *Lego Batmanista* ja väkivaltaisen pimeästä *Batman: Arkham Asylumista*.

Suomessa turhan vähälle huomiolle ovat jääneet kuitenkin *Batmanin* piirrossarjat, joita todella arvostetaan USA:ssa. *Batman: The Animated Series* näytti 1990-luvulla, että yhdestä Batman-tulkinnasta voivat nauttia nuoremmat ja vanhemmat bat-fanit. Sitä seuraa 2008 alkanut *Batman: The Brave and The Bold* -piirrossarja, joka keskittyy enemmän huumoriin ja Batmanin yhteistyöhön toisten supersankarien kanssa. Tähän perustuva uusi peli ilmestyy syksyllä Wiille ja DS:lle, ja kyseessä on vanhan ajan tyyliä hyödyntävä, pelihahmojen sivulta kuvattu toimintaseikkailu.

Dynaamiset duot

The Brave and the Bold seuraa tyyliltään tarkasti televisiosarjaa, ja se sekoittaa 1960-luvun hupi-*Batmania* supersankarihistoriaan, jota on rakennettu sarjakuvissa vuosikymmenien ajan. Pelin pääsuunnittelija ja ohjaaja, Wayforward-studion **Adam Tierney**, sanoo, että pelissä tutustutaan erityisesti siihen, miten Batman toimii yhdessä DC Comics -sarjakuvakustantamon muiden kuuluisien sankareiden kanssa ja että peli on tunnelmaltaan jossain *Arkham Asylumin* ja *Lego Batmanin välillä*.

– Halusimme, että pelaajat voisivat "pelata piirrossarjaa" ja että pelissä olisi laadukasta kaksiulotteista animaatiota, joka näyttäisi piirrossarjalta, sekä samat ääninäyttelijät, Tierney sanoo.

Pelintekijät kertovat kerrankin ennalta selkeästi, millä tavoin Wii- ja DS-versiot eroavat toisistaan. Wiillä Batmanin yhteistyö muiden sankarien kanssa onnistuu yhteistyöhön perustuvassa kaksinpelissä, johon toinen pelaaja voi liittyä milloin tahansa. DS:llä peli on ainoastaan yksinpeli, mutta supersankarien liittoutuminen on edelleen tärkeää. Pelin jokaisessa tasossa Batmanilla on apunaan toinen sankari, ja pelaaja voi vaihtaa hahmoja milloin tahansa. Tierneyn mukaan kaksi eri versiota toimii myös yhdessä tavalla, jota Nintendo itse kokeili esimerkiksi *Zelda*-peleissä.

– Lisäsimme peleihin ominaisuuden niille pelaajille, joilla on molemmat versiot. Yhdistämällä DS- ja Wii-pelit kolmas pelaaja voi ohjailla Wii-pelissä Bat-Mitea, joka voi pelaajan halusta riippuen olla joko avulias tai kepposteleva.

Hetkinen, mikä on Bat-Mite? Tämä polvenkorkuinen hiippari on sarjakuvissa Bat-maailman oudompia hahmoja. Huonosti istuvaan Batman-asuun pukeutuva kääpiö on toisesta ulottuvuudesta saapunut riivaaja, joka on mielialastaan riippuen vuoroin Batmanin fani, vuoroin aito superroisto ja mahdollisesti pelkkä Batmanin hallusinaatio. Hahmon idea kuulostaa hauskalta, joten on oikeastaan harmi, että kaksi peliä vaativa ominaisuus jää taatusti harvojen huviksi.

– Bat-Mitea ohjaava pelaaja voi tiputella lisäelämää, alasimia ja pommeja, joten hän voi itse päättää, auttaako vai haittaako hän sankareita, Tierney sanoo.

Varustevyön kätköistä

Tavallisten ja supervoimaisten roistojen piekseminen on Batmanin leipätyötä, ja se on luonnollisesti pääosassa myös pelissä. *The Brave and the Boldin* versio Batmanista muistuttaa kuitenkin vanhaa 1960-luvun *Batmania* siinä, että yhtä vahvasti esillä ovat Batmanin varustevyöstä löytyvät apuvälineet. Ne auttavat sekä taistelussa että pelin hyppelyosuuksissa. Jokaisella Batmanin mukaan lähtevällä supersankarilla on myös omat erikoishyökkäyksensä. Pelissä on viisi täysin pelattavaa sankaria ja joukko hetkeksi mukaan tulevia apureita, jotka puhdistavat ruudun vihollisista superhyökkäyksillään.

– Esimerkiksi Muovimies voi käyttää joustavuuttaan hyppiäkseen korkeammalle ja "vasarakäsiään" rikkoakseen esteitä ja kolkatakseen vihollisia, selittää DS-pelin ohjaaja **Sean Velasco**.

Kun peli kerran perustuu piirrossarjaan, on mukava kuulla, että tekijät eivät ota siitä vain nimeä ja muutamaa ideaa. Wii-pelissä on yhteensä neljä uutta "jaksoa", jotka on kirjoitettu erityisesti peliä varten ja joissa on mukana piirrossarjan tekijöiden omaa animaatiota.

– Jokainen näistä jaksoista on oma seik-

Melkoiset äänet?

Batman: The Brave and the Bold -peliin on luvattu kaikki sarjan alkuperäiset ääninäyttelijät, ja tekijöiden mukaan luvassa on "huikeita yllätyksiä". Kiinnostavaa onkin, kuinka runsaasti mukana on heidän lisäkseen sarjassa vierailleita näyttelijöitä ja julkkiksia. Bat-fanien iloksi sarjassa on esiintynyt esimerkiksi **Julie Newmar**, 1960-luvun *Batmanin* aito ja alkuperäinen Catwoman. Myös seuraavat henkilöt ovat antaneet äänensä piirrossarjan hahmoille:

Neil Patrick Harris, Henry Rollins, Ron Perlman, Mark Hamill, Michael Dorn, Clancy Brown, J. K. Simmons, R. Lee Ermey

kailunsa, jotka ovat osa sarjan jatkumoa. Yksi niistä on jopa suora jatko-osa eräälle tv-sarjan jaksolle, ja oli upeaa saada se tarina pakettiin, Tierney sanoo.

Batmania joka makuun

The Brave and the Bold -piirrossarjassa ei ole säästelty rahaa ääninäyttelijöiden hankinnassa, ja pelintekijät lupaavat, että pelin sankareilla ja roistoilla on samat näyttelijät.

– Warner Bros. sai haalittua kokoon käytännössä kaikki sarjan alkuperäiset näyttelijät, joten sarjan Batman on myös pelin Batman, Tierney kertoo.

Mutta entä jos *Batman* kiinnostaa, mutta piirrossarja ei ole tuttu? Millaisille Bat-faneille peli oikein sopii? Tekijät kertovat, että pelin on tarkoitus olla tarpeeksi helppo nuoremmille ja mekaniikaltaan tarpeeksi "syvä" hieman vanhemmille. Tierney mainitsee termejä, jotka ovat tuttuja kovan linjan taistelupelien ystäville.

– Nuoremmat pelaajat voivat läiskiä nappeja ja katsoa, kun Batman kumppaneineen syöksyilee vihollisten kimppuun. Taistelussa on kuitenkin myös syvyyttä. Se keskittyy heittoihin ja "air jugglingiin", ja peli on jonkinlainen katutappelupelien ja mätkintöjen risteytymä.

Lupaavalta kuulostaa erityisesti se, että tekijät eivät vain epämääräisesti väitä pelin sopivan kaikille. Sean Velasco kertoo, että DS-versiossa on tätä varten kehitettyjä erikoisominaisuuksia.

– DS-peliä voivat pelata nuoremmatkin, koska siinä annetaan runsaasti vinkkejä, ja pelissä on pelitila, jossa ei voi epäonnistua. Nämä ominaisuudet voi kuitenkin pistää pois päältä, jos haluaa hardcore-kokemuksen.

Toivottavasti lupaava peli lunastaa odotukset syyskuussa. Kolmas perättäinen onnistunut *Batman*-peli olisi taatusti jonkinlainen ennätys videopelien historiassa, jossa sarjakuva- ja elokuvasovitukset ovat useimmiten surullista pelattavaa.

ARVOSTELUT

alle 18-vuotiaille soveltuvat pelit

PELIPLANEETTA.NET -SIVUSTO TARJOAA PIDEMMÄT ARVOSTELUT!

KIINNOSTUITKO PELISTÄ? Tästä symbolista tunnistat jutut, joiden pidemmät versiot löydät *PELAA!*-lehden sisarsivustolta Peliplaneetasta osoitteessa **www.peliplaneetta.net.**

PELIPLANEETTA.NET

Isa ja Kachi lähtevät oudolle matkalle uniin ja avaruuteen Sin and Punishment 2:ssa. Lue lisää sivulta 28.

ARVOSTELUASTEIKKO

★★★★★ PARAS
★★★★☆ LOISTAVA
★★★☆☆ HYVÄ
★★☆☆☆ HEIKKO
★☆☆☆☆ SURKEA

MITÄ SYMBOLIT PELIPAKETEISSA TARKOITTAVAT?

KATSO IKÄRAJAT JA PELIKUVAUKSET!
Ikämerkintä kertoo pelin suositusikärajan. Lain mukaan alle 18-vuotiailta kiellettyä peliä ei saa luovuttaa alaikäiselle. Erilaiset kuvakkeet selittävät pelin sisältöä, jonka perusteella ikäarvio on tehty.

ONLINE · KIROILU · KAUHU · VÄKIVALTA
SYRJINTÄ · SEKSI · HUUMEET · UHKAPELIT

RATKIRIEMUKAS MESTARITEOS

Sanotaan se heti alkuun: tässä on kaikkien aikojen paras kolmiulotteinen tasohyppelypeli. Japanilainen Nintendo-peliyhtiö on hallinnut lajityyppiä sen alkuhetkistä lähtien, ja Wii-konsolille yksinoikeudella julkaistu *Super Mario Galaxy 2* vain sementoi tätä asiaa hurjalla itsevarmuudella. Se kannustaa pelaamaan, tutkimaan ja yllättymään, mikä tapahtuu loputtoman sisältörikkaalla ja tekemisestään äärettömän ylpeällä tavalla.

Peli käynnistyy, kuten *Mario*-pelit yleensäkin: Marion arkkivihollinen Bowser kidnappaa jälleen kerran Prinsessan ja nostaa hupaisan hirviöarmeijansa sotajalalle. Jääkin siis pelaajan vastuulle ryhtyä pelastuspuuhiin hyppimällä ja pomppimalla läpi mielikuvituksellisen seikkailun, joka tapahtuu avaruuden syvimmissä syövereissä.

Aluksi ollaan Marion pään muotoisella avaruusaluksella, joka on itsessään pieni kenttä. Sieltä siirrytään maailmankartalle, ja haluttu suunta valitaan vaivatta. *Super Mario Galaxy 2* on erinomaista edeltäjäänsäkin suoraviivaisempi peli, kun pääpaino on pelaamisen hauskuudessa eikä siirtymäjaksoissa. Alansa paras pelattavuus on hienosäädetty huippuunsa. Pelissä edetään hyväntuulisella tahdilla, joka innostaa pelaamaan tuntitolkulla.

Edellisen osan tapaan kentät kikkailevat niin painovoimalla kuin pelaajan suuntavaistolla ja havainnointikyvylläkin. Suurin osa pelistä on pyöreillä planeetoilla, joista osaa voi kiertää peräti ympäri. Alusta asti mielenkiinto on kerättävissä tähdissä, joilla avataan lisää tasoja ja haasteita. Mielikuvitusta piisaa, sillä kenttäsuunnittelu on alati muuttuvaa ja esittelee jatkuvasti tuoreita, kekseliäitä ideoita. *Super Mario Galaxy 2* on peli, jossa voi tapahtua mitä tahansa. Mitään osa-aluetta ei onneksi lypsetä kuiviin, vaan ihmeteltävää riittää aivan loppumetreille saakka. Kymmenien tuntien mittainen peli on myös yllättävän pitkä, sillä tekemistä riittää varmasti vaativimpaankin makuun.

Vaikka pelaaminen onkin paikoin haastavaa, *Super Mario Galaxy 2* ei koskaan tunnu epäreilulta: eteneminen on aina pelaajan taidoista kiinni. Myös kokemattomat pelaajat pääsevät toiminnan kanssa nopeasti sinuiksi, sillä peli opettaa kaikki tarvittavat niksit vapaavalintaisten videopätkien avulla. Taitoja on syytä hioa, mikäli mielii kerätä kaikki mahdolliset tähdet ja nähdä pelin kutkuttavimmatkin salaisuudet.

Iloisen värikäs *Super Mario Galaxy 2* on Wiin komeimpia pelejä. Näyttävän ulkoasun ohella myös äänimaailma vakuuttaa tarjoamalla sarjan ystäville tuttuja sävelmiä ja tehosteita. Mario-faneilla on enemmänkin aihetta iloon, sillä niin Yoshi-dinosaurus kuin Luigi-velikin tekevät paluun. Myös tutut lisävoimapuvut ovat oleellinen osa pelaamista. Ne antavat Mariolle hauskoja kykyjä, kuten kivimäisen vyörymisen, pilvien taikomisen ja legendaaristen tulipallojen viskomisen. Kaikki on erittäin luontevaa jatkoa sarjan upealle perinnölle, josta riittää ammennettavaa.

Häikäisevän laadukas *Super Mario Galaxy 2* ei jätä sijaa jossitteluille. Se on lajityyppinsä uusi valtias, joka tarjoaa ikimuistoista ja ratkiriemukasta pelattavaa koko perheelle.

-JOHANNES VALKOLA

SUPER MARIO GALAXY 2
★★★★★

\+ Fantastista tasohyppelyä lajinsa huipulta...

– ...jossa ei ole moitittavaa.

3 PELIKONEET: Wii

VALOA PIMEYTEEN

PELIPLANEETTA.NET

Elämme kotimaisen peliteollisuuden kannalta merkittäviä aikoja. Haluttiinpa sitä tai ei, kotimaisen *Alan Wake* -suurprojektin harteille on kerääntynyt raskas taakka ja lähes epärealistiset odotukset, jotka peli kohtaa kylmän rauhallisesti puhtaalta sivulta aloittaen.

Alan Wakesta on muovautunut omaleimainen oman tiensä kulkija, *Twin Peaksin* ja **Stephen Kingin** suuntaan kumartava kauhutoiminta hämärän rajamailla. Pääsankari Alan on eriskummallisten käänteiden keskelle joutunut ja omien ongelmiensa kanssa painiva menestyskirjailija. Kun uusin opus ei ota syntyäkseen, hermoloma Bright Fallsin viehättävään vuoristokylään kuulostaa kaivatulta tauolta. Ainakin hetken verran.

Loman lähdettyä hädin tuskin käyntiin, mies herää vuorenjyrkänteellä riippuvasta autosta muistamatta lainkaan kokonaisen viikon tapahtumia. Ei kestä aikaakaan, kun Alan löytää kirjoittamattoman kirjansa sivuja, jotka tuntuvat käyvän toteen painajaismaisella tavalla. Bright Fallsin aurinkoinen idylli rikkoutuu kertaheitolla mystisten pimeyden voimien vääristäessä jylhät vuoristomaisemat sysimustaksi surmanloukuksi, jonka vaarat ja kummallisuudet ratkotaan valon ja yhä epätoivoisemmalta kuulostavaan tulevaisuuteen kurkistavien sivujen voimin.

Tarina ja ainutlaatuinen tunnelma ovat pelin merkittävimpiä ominaispiirteitä, jotka toimivat mielenkiintoa kannattelevina paaluina. Ne vievät sankarimme vaeltamaan pimeyden riivaamien kyläläisten kansoittamiin metsä- ja kylämaisemiin, aseenaan pimeyttä karistavat taskulamput, soihdut ja valokranaatit. Hitaasti vaikuttava valokylpy on sopivan piinaava tapa palauttaa riivatut kuolevaisten tasolle, jolloin perinteisempi luotisuihku revolverien, haulikoiden ja kiväärien piipuista viimeistelee verettömän työn. Toiminta on luontevaa ja sen erikoispiirre pysyy toimivana hamaan loppuun asti. Pelaajan on myös tiedettävä, milloin säästää suurimpia paukkujaan ja pinkoa pakoon lähimmälle valonlähteelle.

Vaihtelua on silti yllättävän vähän kasvavasta viholliskaartista huolimatta, minkä lisäksi eri osa-alueiden välinen rytmitys tuntuu ajoittain epätasapainoiselta. Rauhallisemmalla alkupuoliskolla suoraviivaisen etenemisen tiedostaa selkeästi, kun taas loppua kohden toimintavaihetta isketään silmään jo hieman yli-innokkaasti. Onneksi sivujen tapahtumat avartavat tarinaa koukuttavasti, mikä tekee niiden keräämisestä mieluista puuhaa.

Alan Waken pitkä kehityskaari on jättänyt jälkensä erityisesti pelin ulkoasuun. Harvinaisemmat päiväsaikaan tapahtuvat osiot ovat perushyvää jälkeä, kun taas kankeahkot hahmo- ja kasvoanimaatiot syövät nokareen verran draamapuolen uskottavuutta. Mutta *Alan Wake* loistaa pimeydessä. Valojen, äänien ja muiden efektien yhdistelmä luo synkistä maisemista suorastaan painajaismaisia ilmestyksiä, joissa jo puiden liikkeet saattavat tehdä tepposen mielikuvitukselle.

Alan Wakea voi kuvailla erilaiseksi pelikokemukseksi, jonka pelilliset ongelmat jäävät suurimmaksi osaksi vahvuuksien varjoon.

-VILLE ARVEKARI

ALAN WAKE

★★★★

+ Sopivasti erilainen peli...

– ...joka jää teknisesti hieman jälkeen.

16

PELIKONEET:
Xbox 360

HYPPIVÄ PRINSSI ALKAA VÄSYÄ

PELIPLANEETTA.NET

Elokuvien ja pelien suhde kokee jonkinlaista muutosta. Sen näkee siitäkin, että **Jerry Bruckheimerin** *Prince of Persia* -spektaakkelin yhteydessä julkaistaan ihan oikea peli, eikä vain nopeasti kokoon kyhätty "rahat pois tyhmiltä" -tuote. Sen laatu ei tosin vieläkään aivan päätä huimaa.

Peli on niin tyyliltään kuin mekaniikaltaan paluu *Prince of Persia: The Sands of Timeen*, joten akrobaattinen tasoloikka on jälleen pääosissa. Taistelussa *The Forgotten Sands* apinoi loistavaa *Batman: Arkham Asylumia*. Sankari pysyy jatkuvasti liikkeessä jakaen iskua toisensa perään, mutta valitettavasti prinssin repertoaariin kuuluu vain viisi hyökkäystä, joiden jälkeen sohiminen alkaa alusta, ja tämän aikana pelaaja ei tunne olevansa aivan tilanteen tasalla.

Prinssi on onneksi maailmanmestariluokkaa seinillä juoksemisessa ja erilaisissa akrobaattisissa tempuissa. Soppaa hämmennetään erilaisilla taikavoimilla, jotka avautuvat pelin edetessä. Kuten edellisissä osissa, ajan takaisin kelaaminen tekee jälleen paluun. Se antaa mahdollisuuden kokeilla samaa kohtaa useampia kertoja.

Hyppely on kuitenkin aivan liian helppoa, ja peli muuttuu kiinnostavaksi vasta pelin viimeisellä kolmanneksella, jolloin prinssi on oppinut kaikki tarvittavat kykynsä. Kun on onnistuneesti viisi sekuntia kestävän loikinnan aikana jähmettänyt kolme erillistä kertaa vesipylvään, taikonut kaksi lattiaa alleen ja hyppinyt neljän linnun päältä verhon kautta lattialle, tekee mieli hengähtää.

The Forgotten Sands on siis huono toimintapeli ja mukiinmenevä hyppely. Kenellehän se vain on tehty? On melko varmaa, että vanhojen *Prince*-pelien fanit pettyvät loikintaan uusien pelaajien pettyessä toimintaan.

-HEIKKI TAKALA

PRINCE OF PERSIA: THE FORGOTTEN SANDS
★★

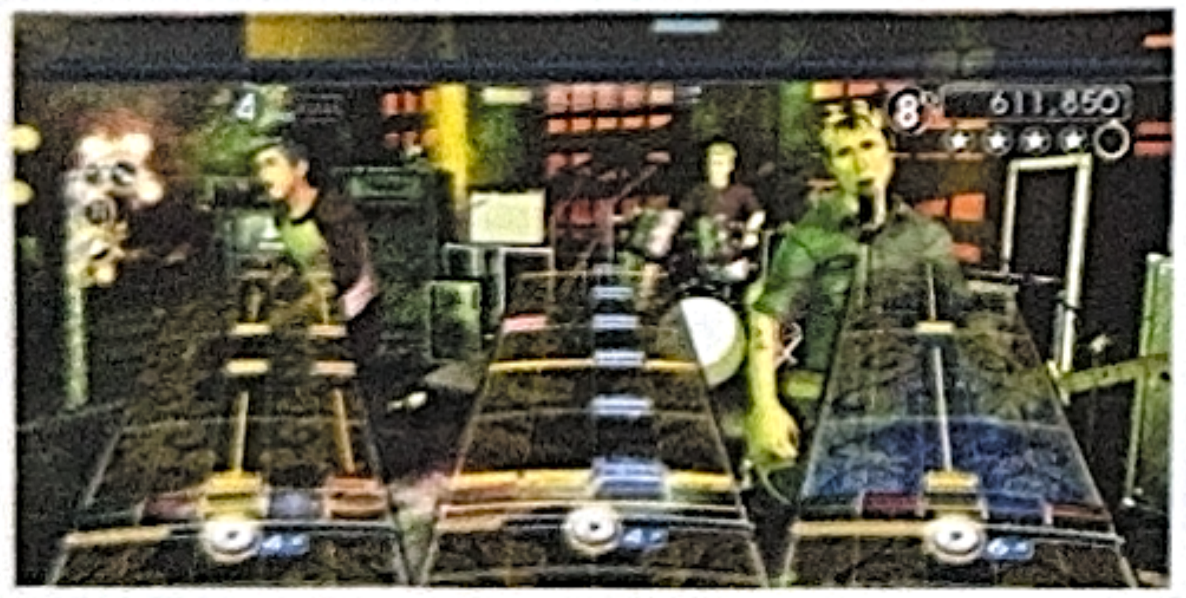
\+ Hauskaa hyppelyä...
– ...lopulta.

16 PELIKONEET: PS3, Xbox 360
12 PELIKONEET: DSi, PSP
12 @*!
PELIKONEET: Wii

NYKYPÄIVÄN FANITUOTE

Musiikkipelien tulva ei ota laantuakseen. Yhden bändin tuotantoon keskittyvien musiikkipelien lista saa jälleen jatkoa, kun Yhdysvalloissa jättisuosiossa oleva ja Suomessakin tänä kesänä esiintyvä pop-punk-bändi Green Day saa oman pelin *Rock Band* -sarjaan. Peli muistuttaakin rakenteeltaan hyvin paljon viime syksynä julkaistua *The Beatles: Rock Bandia*, aina vokaaliharmonioita myöten.

Tarjolla on läpileikkaus yhtyeen uraan, joka alkoi 1990-luvun alussa. Pelin uratila on jaettu kolmeen keikkaan, jotka edustavat yhtyeen eri aikakausien tyyliä. Ensimmäiseltä keikalta löytyvät 1990-luvun alkupuoliskon biisit, sisältäen muun muassa läpimurtolevy *Dookien* kokonaisuudessaan. Vuoden 2005 festarikeikalla taas soitellaan *American Idiot* -levyn kappaleita ja viimeisellä keikalla soitellaan uusimman levyn biisejä. Kokonaisuudessaan pelistä löytyy yhteensä 47 kappaletta, ja *Rock Bandin* musiikkikaupasta löytyy bändiltä jo ennestään julkaistuja biisejä. Uratilasta löytyy valtavasti bändin uraan liittyviä kuvia ja videoita.



Valitettavasti yhtyeen musiikki ei kuitenkaan ole ehkä sitä kaikkein hauskinta soitettavaa. Yksinkertaiset ja monotoniset kitarariffit ovat tylsiä soittaa, ja suurimmassa osassa kappaleista myös rumpalia alkaa haukotuttaa. Näin ollen kokonaisen bändipelin tarpeellisuus jää hiukan kyseenalaiseksi. Onneksi pelin biisit voi sentään siirtää soitettavaksi *Rock Band 2:ssa*, mutta mieluummin olisin ladannut ne pari levyltä löytyvää mielenkiintoista kappaletta erikseen DLC:nä.

-MATIAS KAINULAINEN

GREEN DAY: ROCK BAND
★★

\+ Bändin faneille suunnattu kattava musiikkipeli...
– ...jonka biisejä ei kuitenkaan ole hauska soittaa.

12 @*!
PELIKONEET: Xbox 360, PS3, Wii

ARVOSTELUT

MIES PÄÄSI RUOSTUMAAN

PELIPLANEETTA.NET

Viihteen saralla ei ole mitään niin kauheaa kuin huono videopeli. Kehnon elokuvan, kirjan ja levyn kestää, vaikka sitten huumorin voimin. *Iron Man 2* -elokuvan oheistuotepeli on juuri tällainen hirvitys, ja jo tässä vaiheessa on syytä pelotella: kannattaa kiertää se suosiolla kaukaa.

Pelin juoni on elokuvan tapahtumien inspiroima, mutta se ei perustu näihin suoraan. Tilalle on kirjoitettu koomisen kamala juoni, joka voisi olla typerimmistä lasten aamupiirretyistä. Nuorille päätön toiminta sopisikin, jos ikäraja ei sanoisi toista. Jostain käsittämättömästä syystä tarinaan on ympätty turhia väkivaltakohtauksia, jotka estävät alle 16-vuotiaita hankkimasta koko seikkailua. Eipä sinänsä, näin jää moni itku itkemättä, kun epätietoiset sukulaiset eivät pääse ostamaan roskaa lahjaksi.

Iron Man -elokuvissa superSankaripuvun käyttö ei ole ainoastaan helppoa, se on kuin osa omistajaansa Tony Starkia. Lentäminen, ampuminen, taisteleminen, tähtääminen – kaikki sujuu yhtä vaivatta kuin käveleminen. *Iron Man 2* -pelissä edes käveleminen ei ole ongelmatonta. Kaiken korvaa kuitenkin tekninen toteutus, sillä *Iron Man 2* näyttää ja kuulostaa todella huikealta. No ei, huijasin. *Iron Man 2* näyttää ja kuulostaa hirvittävältä. Aitojen ihmisnäyttelijöiden mukaan mallinnetut hahmot ovat suorastaan pelottavia.

Tekisi melkein mieli lohduttaa täydellä hinnalla pelin ostanutta tai lahjaksi saanutta keksimällä jotain mukavaa sanottavaa pelistä, mutta valehtelu ei ole alaani. Totuus on, että *Iron Man 2* on kova ehdokas yhdeksi tämän vuoden huonoimmista peleistä.

-ANTTI MUTTA

IRON MAN 2
★

\+ Lyhyt peli.
– Kaikki.

16 PELIKONEET: PS3, Xbox 360
12 PELIKONEET: DS, PSP

EI TITAANIA EIKÄ EDES TERÄSTÄ

Kreikkalainen mytologia on kiehtovaa, ja niinpä onkin ihme, ettei siitä ammentavia pelejä ole tehty tämän enempää. Nykyiset aihetyypin ympärille tehdyt pelit voidaan jakaa kahteen kastiin: *God of Warit* ja ne kaikki muut. *God of War* -toimintaseikkailut ovat toteutuksensa puolesta olleet aina lajityyppinsä ja alustansa huippuluokkaa, joten on sinänsä epäreilua, että kilpailijoita verrataan aina niihin.

Huhtikuussa ensi-iltansa saaneeseen *Clash of the Titans* -seikkailuelokuvaan perustuva samanniminen lisenssipeli on poikkeuksellinen tapaus. Yleensä lisenssipelit julkaistaan kiirehtien aina itse elokuvan vanavedessä, mutta *Clash of the Titansin* kanssa on maltettu odottaa.

Ikävä kyllä tämäkään ei riitä. Peli seuraa elokuvan viitoittamaa polkua, pelaajan seuratessa Zeusin poika Perseuksen edesottamuksia. Lyhyisiin tehtäviin pohjautuva peli kuljettaa pelaajan elokuvasta tuttuihin maisemiin, pidemmän kaavan mukaan. Valitettavasti koko homma on toteutettu suorastaan jäätävällä keskinkertaisuudella. Taistelu on itseään toistavaa, maisemat karuja, samoja kenttiä kolutaan aivan liian monta kertaa, animaatio ja ääninäyttely on tönkköä eikä peli yksinkertaisesti tarjoa mitään monotonisen hirviönpieksennän ulkopuolella.

Bayonetta ja *God of War III* ovat ikävä kyllä nostaneet toimintaseikkailujen riman niin korkealle, ettei *Clash of the Titansin* olemassaololle juuri keksi hyvää syytä. Se on parhaimmillaankin keskinkertainen, ja pahimmillaan suorastaan turhauttava, mutta pääosin täysin yhdentekevä. PS3:n omistajien kannattaakin suunnata katseensa *God of War Collectionin* ja kolmosen suuntaan, sillä Xbox 360:lle kunnon mytologiatoimintaa on valitettavasti vielä vain odotettava.

-TERO LEHTINIEMI

CLASH OF THE TITANS: THE VIDEOGAME
★★

\+ Kreikkalainen mytologia on aina jees...
– ...mutta se ei riitä, kun toteutus ontuu.

16 PELIKONEET: PS3, Xbox 360

PELIPLANEETTA.NET

RÄJÄHTÄVÄÄ VAUHTIA

Offroad-kaahailu *Puren* kehittänyt Black Rock Studio on jälleen autopelien kimpussa. Tällä kertaa tiimi on hylännyt maastossa rälläämisen ja keskittynyt sen sijaan räjähtävään romuralliin kaupunkiympäristössä.

Split/Second: Velocity on kuvitteellisen tosi-tv-sarjan muotoon puskettu kaahailu, jossa sattuu ja tapahtuu koko ajan. Kilpailijat ajavat nimittäin sarjaa varten rakennetussa kaupungissa, jonka kadunreunukset on täytetty ansoilla ja räjähteillä. Kuskit voivat sitten laukaista ansat ja räjähteet sopivissa kohdissa, jotta kilpakumppaneille aiheutuu mahdollisimman paljon tuhoa. Räjähdyksien käynnistämiseksi pelaajan täytyy ensin ajaa näyttävästi esimerkiksi muiden autojen perässä peesaamalla tai mutkia driftaamalla. Lisäksi pelaaja voi esimerkiksi avata oikoreittejä tai jopa vaihtaa radan reittiä.

Erilaisten autojen välillä on kerrankin tarpeeksi eroa myös ajettavuudessa. Nopeasti kiihtyvillä urheiluautoilla on vaikeuksia suorilla, kun taas hitaasti kiihtyvät katumaasturit jyräävät muut voimallaan. Ajotuntumakin on yleisesti varsin hyvä.

Split/Second: Velocityn pahimmaksi ongelmaksi jääkin sisällön vähyys. Erilaisia ratoja on auttamatta liian vähän pitkän tv-kauden tarpeisiin, joten jo muutaman tunnin pelaamisen jälkeen joutuu hinkkaamaan samoja ratoja uudestaan ja taas uudestaan. Myös moninpeli kärsii pahasti sisällön puutteesta, sillä tarjolla on vain kolme erilaista pelimuotoa. Verrattuna esimerkiksi Bizarren kilpailevaan *Blurin*, *Split/Second: Velocityn* moninpeli on suorastaan naurettavan yksinkertainen pintaraapaisu.

Split/Second: Velocity tempaa mukaansa aluksi hyvin voimakkaasti, mutta uutuudenviehätys ei jaksa kantaa kovinkaan pitkälle.
–MATIAS KAINULAINEN

SPLIT/SECOND: VELOCITY
★★★

\+ Nopeita ja hurjia kisoja…

– …ainakin aluksi.

7

PELIKONEET: PS3, Xbox 360, pc

VAUHDIN HURMAA

Jos *ModNation Racers* on *Mario Kartin* inspiroima ajopeli, niin *Blur* vie *Mario Kartin* nykyaikaan urheiluautojen pariin ja oikeiden kaupunkien kaduille sijoittuville radoille. Autot ovat oikeita, mutta asevalikoima onkin sitten kaukaa tulevaisuudesta. Tarjolla on ohjuksia, suojakilpiä, miinoja ja hauska "taklaus", jolla omasta autosta lähtee sivuille paineaalto, joka puskee muut kilpailijat pois tieltä.

Blurin ajotuntuma on raskas ja autojen ohjaaminen vaatii hetken tottumista. Siinä missä sivuluisut sujuvat *ModNation Racersissa* kuin tanssi, *Blurissa* niitä pitää harjoitella tovi, kunnes homma alkaa toimia. Yksinpelaaville tarjotaan pitkä urapelitila, jossa kisaillaan voiton ohella myös faneista. Hienot ajosuoritukset ja fanien vaatimusten täyttäminen tuovat pelaajalle faneja, jotka toimivat pelin valuuttana. Uusien kisojen avaaminen edellyttää fanien keräämistä ja sitä kautta päästään käsiksi nopeampiin autoihin. Kun on kerännyt tarpeeksi faneja, ajetaan yksi vastaan yksi -kilpailu "pomoa" vastaan ja taistellaan kuin **Schumacher** ja **Alonso** parhaimpina vuosinaan. Palkintona on pomon hieno auto, jolla pääsee ajamaan myös netissä.

Siellä *Blur* on parhaimmillaan. Netissä voi pelata 2–10 pelaajan tai 4–20 pelaajan kisoja, ja hupia riittää. Netissä voi myös ajaa "puhtaita" kilpailuja, joissa ei käytetä aseita, vaan kaikki on kiinni pelaajan omista ajokyvyistä. Neljän pelaajan moninpeli onnistuu myös yhdellä televisiolla.

Blurin hurmaavuus ei käy heti ilmi, mutta kun pelille antaa mahdollisuuden, se vie mennessään. Netissä tähän peliin voi kuluttaa kuukausia, jos ei vuosia…
–THOMAS PUHA

BLUR
★★★★★

\+ Onnistunut suunnittelu.

– Pieni persoonattomuus vaivaa.

7 **PELIKONEET:** PS3, Xbox 360

TEE SE ITSE -AJOPELI

Ylitarjonta on sana, joka tulee mieleen *ModNation Racersia* pelatessaan. Pohjimmiltaan kyseessä on Nintendon suosittujen *Super Mario Kart* -pelien tyylinen kevytmielinen ajopeli, mutta *ModNation Racers* on jotakin paljon enemmän.

ModNation Racers tarjoaa lajityypin perusasiat kuten hauskan näköistä grafiikkaa, huimia sivuluisuja, vauhtia ja neljän pelaajan moninpelin. Tämä on kuitenkin vasta alkua. Peli nimittäin tarjoaa helppokäyttöiset työkalut omien ratojen, hahmojen ja ajokkien rakentamiseen. Työkalut ovat todella hyvin suunniteltuja ja luomisprosessi on hauskaa ja helppoa, mutta hienojen töiden tekemiseen kuluu tietenkin valtavasti aikaa.

Tekemiään töitä voi jakaa internetin kautta kaikille muille pelaajille, jotka voivat kommentoida niitä ja tietenkin pelata ja käyttää niitä. Jo reilu kuukausi pelin julkaisun jälkeen pelaajien tekemät huimat radat ja pelihahmot hämmästyttävät. Tarjonnasta löytyy niin Super Mario kuin Hämähäkkimieskin sekä hillittömiä korkkiruuviratoja.

Ajamisen ohella on tärkeää osata käyttää radoilta löytyviä aseita, joilla hidastaa muiden kilpailijoiden kulkua. Pelaajalla on myös käytössään turboa, jolla voi kiihdyttää hetkellisesti vauhtiaan, mutta turbolla voi myös luoda itselleen tilapäisen suojan hyökkäyksiä vastaan.

ModNation Racersin huonoja puolia on pelin nopeasti nouseva vaikeustaso yksinpelissä, mutta kokonaisuus toimiikin paremmin kavereiden kanssa pelatessa. Kyseessä on ehdottoman viihdyttävä ja uskomattoman monipuolinen kokonaisuus.

-THOMAS PUHA

MODNATION RACERS
★★★★

+ Valtavasti pelattavaa.
− Epäreilu vaikeustaso.

7

PELIKONEET: PS3, PSP

VIRTUAALISKEITTAAJAN UNELMA

Skate-sarja saa taas jatkoa. Realismistaan tunnetun pelisarjan tämänkertainen vuosipäivitys on erityisen onnistunut. *Skate 3* on epäilemättä sarjansa paras peli – ja kirkkaasti.

Skate 3 jatkaa samalla linjalla aiempien osien kanssa, parantaen kuitenkin lähes jokaista osa-aluetta. Vaikka kaksi ensimmäistä osaa olivatkin hyviä pelejä, vasta kolmas osa poistaa sarjasta lähes kaikki sen ärsyttävät ominaisuudet ja viat.

Lautailijan temppuja kontrolloidaan edelleen oikealla analogitikulla. Tikun liikkeet jäljittelevät skeittaajan jalkojen liikettä. Vetäisemällä tikun suoraan ylöspäin skeittaaja tekee ollie-hypyn, hieman viistoon työntämällä lauta pyöräytetään heelflipiin ja niin edelleen. Erilaisia temppuja ja haastetta niiden tekemisessä riittää. Esimerkiksi hardflipin täydellinen osaaminen vaatii ohjekirjaan tutustumista ja tiukkaa sormitreeniä.

Tekniikka pelaa kolmosessa aiempaa paremmin. Vaikka lataustauot häiritsevätkin edelleen, ainakin ruudunpäivitys on nyt pistetty täysin kuntoon. Myös pelattavuutta häiritsevät ominaisuudet, kuten skeittaajaa jahtaavat vartijat, loistavat nyt poissaolollaan. Tehtävärakennekin on pistetty toimivammaksi ja aloittelijaystävällisemmäksi haasteita porrastamalla.

Uusi kaupunki, Port Carveton, koostuu kolmesta saaresta, joilla jokaisella on omanlaiset skeittimestansa. Kaupunki on jälleen kerran luotu todella toimivaksi ja skeittipaikkoja, kuten kaiteita ja ramppeja, suorastaan pursuaa joka puolella.

Skate 3 sisältää kolme eri vaikeusastetta, joita voi vaihtaa halutessaan lennosta. Mikäli joku tehtävä käy hyppimään silmille, voi pelaaja säätää vaikeusasteen helpommaksi. Haastetta kaipaavat taas kytkevät Hardcore-pelitilan päälle, jolloin pelattavuus ei armahda pelaajaa rahtustakaan.

Skate 3 on onnistunut jatko-osa. Sitä voi syyttää yllätyksettömyydestä, mutta ainakin kaikki pelin aiempia osia kiusanneet viat on saatu hoidettua alta pois.

-EEMELI REKUNEN

SKATE 3
★★★★

+ Hyvä kaupunki, ärsyttävyydet hoidettu pois.
− Yllätyksetön jatko-osa.

16

PELIKONEET: PS3, Xbox 360

TIIKERI PALAA JÄLLEEN VIHERIÖLLE

Viime aikoina hiukan kyseenalaista mainetta viheriön ulkopuolella keränneen **Tiger Woodsin** nimeä kantavan EA:n golfpelisarjan uusin osa on jälleen kaupoissa varmana kesän merkkinä. Tämän vuoden version suurimpana uudistuksena on Ryder Cupin lisääminen pelin muutenkin laajaan golfturnausten valikoimaan. Pelimuodossa jopa 24 pelaajaa voi ottaa mittaa toisistaan mannerten välisessä taistelussa verkon yli joko Euroopan tai USA:n edustajana.

Pelimekaniikka noudattelee tuttua golfpelien linjaa, mutta tämän vuoden versioon on lisätty myös Focus-liikkeet, joilla pelaaja voi keskittyä tiukoissa paikoissa esimerkiksi lyönnin tarkkuuden tai kovuuden parantamiseen. Mukana on myös True-Aim-nimeä kantava realistisempi pelitila, jossa ainoana apuvälineenä on golffarin silmät. Poissa ovat tähtäimet ja puttianalyysit, ja tilalla on paljon lisähaastetta sitä kaipaaville. Pelimuotoja on tarjolla runsaasti aina kattavasta uratilasta erilaisiin minipeleihin ja variaatioihin. Myös verkkopuolella tarjonta on runsasta päivittäisine haasteineen ja turnauksineen.

Tiger Woods PGA Tour 11 on toimiva ja kattava paketti kaikille golfin ystäville, mutta varsinaiset sisällölliset uudistukset ovat kovin vähäisiä verrattuna edellisvuoden versioon, ainakin Xbox 360 -versiossa. Muilla alustoilla uudistukset ovat ohjausmenetelmissä, sillä pelin Wii-versio tukee MotionPlussaa ja mielenkiintoisesti PS3-version pitäisi tukea myös tulevaa Move-liikeohjainta.

-MATIAS KAINULAINEN

TIGER WOODS PGA TOUR 11
★★★

+ Kattava golfpeli...
− ...joka ei juurikaan eroa edellisvuoden versiosta.

3

PELIKONEET: PS3, Xbox 360, Wii

TASMANIALAINEN PALLOILEE YMPÄRIINSÄ

Väiskin, Repen, Maantiekiitäjän ja muiden *Looney Tunes* -piirroshahmojen seikkailuista on tehty useampiakin pelejä vaihtelevalla menestyksellä. Viimeisin näistä on DS:lle siirtyvä Tasmanian tuholainen, kavereille Taz.

Pelin epämääräisessä tarinassa Marvin Marsilainen, se roomalaiselta sotilaalta näyttävä avaruusolento, varastaa Australian kappaleita kotiplaneettansa tarpeita varten. Se tarjoaa tekosyyn tehdä peliin oudonmuotoisia leijuvia kenttärakennelmia, joita partioivat erilaiset robotit.

Pelin nimen takana on kummallinen ohjausjärjestelmä: tuholaista ohjaillaan pyörittämällä koko kosketusnäytön täyttävää palloa. Mitä lujempaa pallo pyörii, sitä lujempaa Taz juoksee kyseisen suuntaan, ja kovassa vauhdissa olio vaihtaa tuttuun pyörremyrskymuotoonsa. Suurin ongelmani pelin kanssa on juuri tässä pallossa. Koska Taz ei ole itse mikään pallo vaan ihan oikea pelihahmo, pyörivän kuulan ja juoksevan tuholaisen välinen yhteys ei tunnu luontevalta. Tuntuu siltä, että pelaisi vain kolmiulotteista tasohyppelyä, jossa on epätarkka ohjaus. Pyörremyrskyvauhdin huuma hiipuu siihen, että tietyt robotit on murskattava hyppyliikkeellä, joka pysäyttää Tazin kuin seinään.

Peli ei muuten ole oikeastaan lainkaan hassumpi nuorempien pelaajien tasohyppely. Kolmiulotteinen grafiikka on selkeää ja värikästä, ja kentät ovat sopivan pituisia. Välillä päästään hauskoihin sivulta kuvattuihin kenttiin, joissa ei ohjata Tazia vaan erilaisia jousia, liukuhihnoja ja muita laitteita. Ainakaan peli ei toista tasoloikkien ikivanhoja perinteitä aivottomasti, vaikka peli itsessään ei ole kovin vaihteleva. Lopulta *Galactic Taz Ball* ei olekaan huonoin eikä paras *Looney Tunes* -seikkailu, mutta eipä ole itse tuholainenkaan aivan Väiskin veroinen hahmo.

-JANNE PYYKKÖNEN

GALACTIC TAZ BALL
★★

\+ Menevä toteutus.
— Outo perusidea.

3 PELIKONEET: DS

HAASTAVAT FESTARIT MUUMILAAKSOSSA

Muumit ovat seikkailleet onnistuneesti pc:n lastenpeleissä, ja on kiva todeta, että tämä kansallisaarre toimii myös käsikonsoleilla. *Muumit ja suuri syysjuhla* on DS:n tuore lastenpeli, jossa on jotain aidon muumimaista.

Kuten monet lastenpelit, tämäkin on lyhyiden minipelien kokoelma. Niillä on nyt kerrankin järkeenkäyvät puitteet, sillä Muumilaaksossa vietetään juhlia. Muumipeikon on pelaajan avustuksella saatava kuntoon oma viihdekojunsa, ja se onnistuu auttamalla muita laakson asukkaita testaamaan omia pelejään.

Lapsipelaajien tarpeet on otettu huomioon, sillä pelissä ei alkuruutua lukuun ottamatta ole juuri tekstiä. Muumit rupattelevat kaikki ohjeetkin selkeällä suomen kielellä, joten peli on todellakin kirjaimellisesti suomeksi puhuttu. Pelin piirrosjälki ei ole oikeastaan lainkaan hullumpaa eikä musiikissakaan ole valittamista.

Syysjuhlan ongelmat nousevat siitä, että pelien vaikeustaso vaihtelee todella villisti. Esimerkiksi Muumipapan sympaattinen vesirata on hermolepoa, ja Taikurin sekä Haisulin arvauspeli viihdyttää, kunhan sen säännöistä pääsee kärryille. Pelitestaajat ovat kuitenkin olleet sarjakuvamuumien happoisissa tunnelmissa säätäessään Tiuhtin ja Viuhtin palikkapeliä. Korkeimmalla, noin 9-vuotiaille tarkoitetulla vaikeustasolla, palikkapulmassa jäi jumiin kolme eri työkseen pelaavaa toimittajaa. Ihmeellisenä kauneusvirheenä Myyn tietovisassa Kyllä- ja Ei-napit ovat jääneet ruotsinkieliseen Ja- tai Nej-muotoon.

Muumien syysjuhlasta jäi silti joka tapauksessa hyvin miellyttävä ja sympaattinen tunne. On mukava saada muistutus siitä, että lastenpelien tekeminen taidetaan Pohjoismaissa.

-JANNE PYYKKÖNEN

MUUMIT JA SUURI SYYSJUHLA
★★★

\+ Aitoa muumia.
— Vaikeus heittelehtii.

3 PELIKONEET: DS

MARION VIHAMIES TEKEE PELEJÄ

Game Boy Advancelle vuonna 2003 ilmestynyt ensimmäinen *WarioWare* pisti kerralla minipelien määritelmän uusiksi kehittämällä mikropelit. *WarioWare*-sarjan ideana on selviytyä äärimmäisen yksinkertaisista tehtävistä, mutta jujuna on, että aikaa suoritukselle on vain muutamia sekunteja. Hengähdysaikaa ei ole, sillä seuraava mikropeli lävähtää ruutuun taas parin sekunnin päästä, ja tahti vain kiihtyy. Yhdistettynä sarjan lapsenomaista tajunnanvirtaa muistuttavaan ulosantiin, kokemus on parhaimmillaan huumaava.

WarioWare: Do it Yourself sisältää noin sata pelaamista odottavaa mikropeliä. Pelisarjan uusimman osan todellinen haaste kuitenkin lepää nimensä mukaisesti itse luomisessa, ja pelaajalle annetaankin työkalut luoda vaikka mitä, aina omasta musiikista ja kuvituksesta lähtien.

Aloittelevia pelinkehittäjiä opastetaan mainiosti jäsennellyillä oppitunneilla, mutta mukana on myös useita muita tapoja, joilla peli opettaa ja palkitsee pelaajaa. On myös mahdollista lainata joko pieniä osia olemassa olevista peleistä tai vaikka piirtää pelkästään uudet pelihahmot olemassa oleviin peleihin. Peli pitää huolen siitä, että jokaisen taidoille löytyy tekemistä.

Tämä onkin tarpeen, sillä erityisesti mielekkäästi toimivan pelin sääntöjen ja tapahtumien ohjelmoiminen on varsin haastavaa, ja useimpien pelien lopputulokset saattavatkin jäädä huomattavasti suunniteltua vaatimattomimmiksi. Omat pelit voi jakaa netin kautta muillekin, ja siten maailman parhaat pelit ovatkin kaikkien saatavilla, ja lisää pelattavaa tulee koko ajan.

WarioWaren maailma on hullu ja hauska, ja vaikka et haluaisikaan luoda omia pelejäsi, on *Do It Yourself* todellinen mikropelien runsaudensarvi.

-JANNE KAITILA

WARIOWARE: DO IT YOURSELF
★★★★

\+ Kaikenlaisten pelien tekeminen onnistuu...
— ...panostamalla todella paljon aikaa.

7 PELIKONEET: DS

PIMEÄN PÄHKINÄN VANKINA

Aivopähkinä- ja pulmapelit tuntuvat menevän vuosien varrella oudommiksi ja oudommiksi. Viimeisimpänä todisteena tästä on DS:n *Rooms*, joka kikkailee liukupalapelien idealla. Tiedättehän, tarkoitan niitä kehikkorakennelmia, joissa on neliönmuotoisia laattoja ja yksi reikä, ja joissa on tarkoitus liu'uttaa laattoja ympäriinsä kunnes kuva näyttää oikealta.

Roomsin erikoistemppu on se, että pelaaja ohjaa ympäriinsä kävelevää ja kiipeilevää pelihahmoa, ja laatat ovat huoneita. Ainoastaan sitä huonetta voi liikuttaa, jossa ukko sattuu seisoskelemaan. Tarkoitus on läpäistä kenttä pääsemällä erityiselle ovelle. Vaikeaa tästä tekee se, että tiellä on seiniä, tikkaita, räjäyteltäviä esteitä, vesiesteitä ja muuta harmia. Lisäpisteitä saa lisäksi siitä, että "huoneita" liikuttelee mahdollisimman vähän.

Pelin pulmat eivät ole oikeastaan hassumpia, kun aivot pääsevät oikealle vaihteelle. *Roomsin* ongelma onkin sen esitystavassa. Grafiikka on synkkää ja yksityiskohtaista, jotenkin englantilaista. Sitä tuijottaessa ymmärtää, miksi useimmat pulmapelit ovat yksinkertaisen ja värikkään näköisiä: usein on vaikea erottaa, millaisia apuvälineitä ja esteitä kentissä oikeastaan on.

Rooms panttaa lisäksi hupiaan taustatarinansa takana. Se on suoraan sanoen pöljä sepite, jossa salaperäinen Mr. X imeytyy vangiksi palapeliin ja joutuu kuuntelemaan puheripulista kärsivän taikakirjan kitkeriä höpinöitä. Kaikkea sitä on.

-JANNE PYYKKÖNEN

ROOMS: THE MAIN BUILDING
★★★

\+ Mielenkiintoisia pulmia.
— Sekava tyyli.

3 PELIKONEET: DS

DINOSAURUSTEN TODELLINEN KOHTALO

Monster Hunter Tri -pelissä metsästetään dinosauruksia ja lohikäärmeitä keihäin ja miekoin. Toistan, tässä pelissä metsästetään dinosauruksia keihään kanssa. Mitä muuta oikein haluatte?

On tietysti todettava, että eihän tämä ole ensimmäinen *Monster Hunter*. Useampaan kertaan PlayStationilla nähty sarja on Wii-muodossaan vain parempi kuin koskaan aiemmin, eikä vähiten siksi, että tällä kertaa aloittelijaa vastassa ei ole lähes mahdottomalta tuntuva muuri. Ennen todellisiin taistoihin pääsyä avustetaan merihirviön ahdistamaa kylää, jossa selviävät pelin rönsyävät perusteet.

On myös annettava varoitus siitä, että tämä ei ole sitä tavallisinta Wii-pelaamista. Hirviönmetsästys on suunniteltu neljän pelaajan nettimoninpeliksi ja yksinpeli sen treenaamiseksi. Tunteja peliin voi upottaa satoja, sillä sen ydin on niin kutsuttu jauhaminen: samoja hirviöitä lahdataan yhä uudestaan parempien varusteiden ja harvinaisten esineiden toivossa, mikä ei tietenkään miellytä kaikkia.

Nettipeli ei onneksi vaadi Wiin tavallisia friend code -viritelmiä. Lisälaitteillekin on käyttöä. Peli on ehdottomasti parhaimmillaan Classic Controller- tai Classic Controller Pro -ohjaimella, sillä tavallisella kapulalla huitominen on riskialtista hommaa lohikäärmeitä väistellessä.

Kun kärsivällisyyttä riittää, kädessä on oikea ohjain ja netti pelaa, *Monster Hunter Tri* on kuitenkin aivan ainutlaatuinen Wii-kokemus, jonka peli-ilo kumpuaa yhteistyöstä ja pitkäjänteisestä omien taitojen hiomisesta. Siinä on pelille vankka kivijalka.

-JANNE PYYKKÖNEN

MONSTER HUNTER TRI
★★★★
+ Syvä ja vaativa.
− Samaa toistava.
16
PELIKONEET: Wii

SARJAKUVAMAINEN KAMPPAILU VIIHDYTTÄÄ

Tappelupelejä harrastavat ovat tottuneet pelaamaan vanhojen sarjojen jatko-osia vuodesta toiseen. Nyt tilanteeseen saadaan muutos, sillä mukaan on tullut varteenotettava uutuus. *BlazBlue: Calamity Trigger* on sivuttaissuunnasta kuvattu tappelupeli, joka tarjoaa vauhdikasta ja viihdyttävää pelaamista.

Peli vakuuttaa heti alkuun näyttävällä grafiikallaan: yksityiskohtaiset taistelijat, sulavat liikkeet ja upeat kentät ovat toteutukseltaan huipputasoa. Näinpä peli vetää tehokkaasti puoleensa. Hyvä niin, sillä muuten kynnys onkin korkealla.

Etenkin kokemattomat pelaajat voivat tuskastua haastavan pelin edessä. Pyyhettä ei silti kannata heittää kehään, sillä pienellä harjoituksella voittojen salat alkavat paljastua. Treenaaminen palkitaan nopeatempoisella ja hauskalla pelaamisella, joka koukuttaa opettelemaan lisää iskusarjoja, erikoisliikkeitä ja lopetusiskuja.

Kamppailujen syvällisyyttä ei uskoisi katsellessaan pelihahmoja tositoimissa. Nauru onkin herkässä, kun toinen toistaan ihmeellisemmät taistelijat suorittavat hullunkurisia liikkeitään. Peliin olisi kuitenkin toivonut enemmän hahmoja nykyisten 12 lisäksi.

Kunhan ensin on kerännyt tarpeeksi rohkeutta, kannattaa suunnata verkkopelin puolelle testaamaan kykynsä. *BlazBluen* nettimoninpeli on toteutettu mallikkaasti: pelaaminen on viiveetöntä ja pelaajia on helppo löytää. Hyvän nettipelin ohella myös perinteinen kaksinpeli on takuuvarmaa hupia.

Värikäs ja räiskyvä *BlazBlue* on laatupeli, jota on mukava suositella tappelupelien ystäville.

-JOHANNES VALKOLA

BLAZBLUE: CALAMITY TRIGGER
★★★★
+ Kaunista ja haastavaa nujakointia...
− ...johon toivoisi lisää hahmoja.
12
PELIKONEET: PS3, Xbox 360

TYÖLLÄKI ELLÄÄ

Sim-tekoihmisten elämään kuuluu lähes aina työn raskaan raadantaa, jolla hankitaan rahaa huonekalujen ja viihdelaitteiden ostoon. Tähän asti *The Sims 3:ssa* se työ on ollut kuitenkin kuin musta aukko, johon digi-ihmiset katoavat tunneiksi ilmestyäkseen sitten takaisin nukkekotiin. Pelin järjestyksessä toinen lisälevy *Unelmaduuni* keskittyykin pääasiassa tekemään työajasta kiinnostavampaa.

Valitettavasti vanhat työurat lääkäriä lukuun ottamatta ovat edelleen näitä näkymättömiä piilopaikkoja, ja *Unelmaduuni* keskittyy uusiin ammatteihin kuten palomiehen ja stylistin hommiin. *Ghostbusters*-elokuvasta on napattu häpeilemättä haamunjahtaajan virka.

Yllättäen kiinnostavinta ei ole itse uusi työnteon mekaniikka. Tulipalojen sammuttaminen tai uusien asukokonaisuuksien suunnittelu eivät ole kovin monipuolista puuhaa johtuen varsinaisen *Sims*-pelaamisen rajoitteista. Niiden keikkamaisuus on toki hienoa: rahaa voi tahkota isoista yksittäisistä työsuorituksista. Parasta ovat kuitenkin itse työpaikat. Kauneussalongissa tai paloasemalla voi kuluttaa aikaa esimerkiksi juoruamalla työkavereiden tai asiakkaiden kanssa. Näin *Simsin* tärkein osa, saippuaooppera, ei rajoitu vain niihin hetkiin, kun työstä palannut ja rättiväsynyt simi yrittää seurustella ennen taintumistaan. Pettymyksiin kuuluu pelin kannessa näyttävästi mainostettu tatuointikyky, joka on turhan rajoittunut, mutta romuista ihmekoneita rakentavan keksijän homma tarjoaa parempaa.

Erikoisen ja yllättävän *Maailmanmatkaaja*-laajennuksen jälkeen *Unelmaduuni* tuntuu hieman valjulta. Sen lisäykset ovat kuitenkin enemmän läsnä simien arjessa, joten laajennus on hyvä hankinta The *Sims 3:n* omistautuneemmille pelaajille.

-JANNE PYYKKÖNEN

THE SIMS 3: UNELMADUUNI
★★★
+ Kaivattuja ominaisuuksia...
− ...joista osa on pinnallisia.
12
PELIKONEET: Pc

1980-LUKU ELÄÄ TAAS

Retroilu on kivaa. Itse kaivan vähän väliä kaapista vanhan Commodore 64:ni ja pelailen taas niitä pelejä, jotka sytyttivät vuosikymmeniä sitten intohimoni pelejä kohtaan. On kuitenkin tunnustettava, että onhan kehitys kehittynyt niistä ajoista, joten ei niillä ideoilla nykyään pitkälle pötkittäisi... vai pötkittäisiinkö?

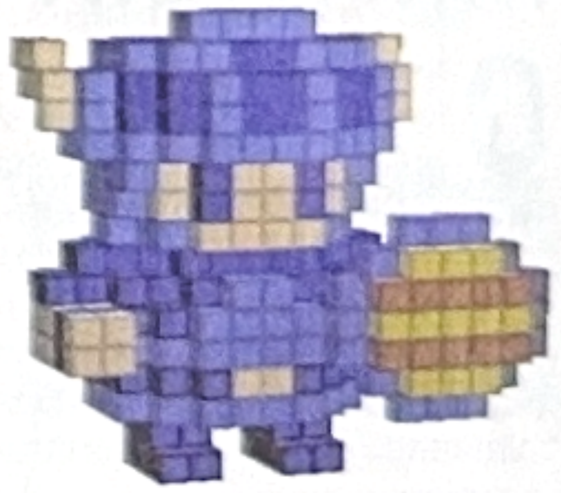
Tähän kysymykseen hakee vastausta *3D Dot Game Heroes*, joka on rakastava kunnianosoitus noille 1980-luvun klassisille peleille. Jo alkumusiikki tekee heti selväksi, mistä on kyse: tämähän on alkuperäinen *The Legend of Zelda* pienillä muokkauksilla ja reippaalla annoksella huumoria!

Sankari – jonka saa itse piirtää pikseli kerrallaan tai valita joulupukkien, koirien ja ninjojen joukosta – painaa pitkin maita ja mantuja etsien kahdeksaa taikaesinettä, joilla fantasiamaailma pelastuisi pahuudelta. Käytännössä tämä tarkoittaa tietenkin kahdeksan luolaston läpäisemistä, pommien ja bumerangien keräämistä sekä muuta *Zelda*-henkistä puuhastelua.

Veikeää ja erikoista grafiikkaansa lukuun ottamatta peli onkin kuin suoraan 1980-luvulta kotoisin. Taustalla pauhaavat kovin tutun kuuloiset fanfaarit ja seikkailu on juuri niin lineaarinen ja vähäjuoninen kuin aikanaankin. Muutenkin kaikki alle 20 vuotta vanhat ideat ja uudistukset loistavat poissaolollaan.

Tämä ei toki tietenkään ole vahinko, vaan rakastava kunnianosoitus. *Zeldat* ja ensimmäiset *Final Fantasyt* muistava tuleekin saamaan pelistä paljon lämmintä nostalgiaa ja useat kunnon naurut, mutta vähemmän sivistyneen tai ikääntyneen pelaajan *3D Dot Game Heroes* jättänee kylmäksi. Mutta eipä silti: nyt on pappojen vuoro fiilistellä.

-MIIKKA LEHTONEN



3D DOT GAME HEROES
★★★★
+ Lämminhenkinen retroilu.
− Vanhanaikaisen rajoittunut.
7
PELIKONEET: PS3

MAISTUVA VÄLIPALA

Pelien muuttuessa aina vain monimutkaisemmiksi ja pidemmiksi, on ihan kiva, että joku uskaltaa välillä palata myös juurilleen. Japanilaisella Treasurella juurille on pitkä matka, sillä tiimi on tehtaillut erinomaisia räiskintäpelejä jo parin vuosikymmenen ajan. Ammattitaitoa ei siis sovi kiistää, eikä *Sin and Punishment 2* moiseen anna aihettakaan: se on erinomaisen viihdyttävä ja hauska peli.

Sin and Punishment 2 voisi grafiikkaansa lukuun ottamatta olla peräisin 1990-luvun kultaisilta vuosilta, sillä se on pelinä todella simppeli. Päähahmo juoksee, hyppii ja lentää edestakaisin ruudun etulaidassa pelin tehdessä omaa kamera-ajoaan läpi kenttien. Ase laulaa jatkuvasti pelaajan tulittaessa kumoon satoja vastaan vyöryviä vihollisia kuin kolikkopelissä konsanaan.

Pelin parasta antia onkin sen hengästyttävä tempo sekä hyvällä tavalla hullu mielikuvitus. Koskaan ei tiedä, mitä yllätyksiä seuraavan kulman takana odottaa, mutta aina ne ovat huikeita. Kentissä on esimerkiksi usein puoli tusinaa toinen toistaan suurempia pomoja, jotka hyppivät vähän väliä kaadettaviksi.

Tarjolla onkin siis äärimmäisen viihdyttävä ja toimiva pelikokemus, mutta valitettavasti ei kovin pitkäkäinen sellainen. Peli hurahtaa läpi muutamassa tunnissa, eikä onnettoman huono kaksinpeli – kakkospelaajaa ei edes näytetä ruudulla – paljon auta asiaa.

Peli toivookin, että pelaaja jaksaisi rassata sen kenttiä läpi yhä uudelleen ja uudelleen parempien aikojen ja pistepottien toivossa, kuten varmasti tapahtuukin – sen verran addiktiivista, näyttävää ja yksinkertaisen hauskaa viihdettä on tarjolla.

-MIIKKA LEHTONEN

SIN AND PUNISHMENT 2: SUCCESSOR OF THE SKIES
★★★★
+ Riemukasta räiskintää.
– Lyhyt kesto.
12
PELIKONEET: Wii

HIRMUISTA MIEKKAILUA

Onko Japanin historia mieleesi? Tykkäätkö pitkistä miekoista ja hulmuavista vaatteista? Koein Japanin ja Kiinan historiaan sijoittuvat *Warriors*-sarjan pelit tarjoavat historiallisten tapahtumien lomaan sijoitettua mielikuvituksellista toimintaa, päättömässä mittakaavassa.

Samurai Warriors 3 ei turhia kikkaile. Se on alusta loppuun silkkaa miekkamättämistä, ilman sivujuonia. Pelaajalle tarjotaan 30 eri päähenkilöä erilaisine tarinoineen, mutta kaikille on tietysti yhteistä se, että tarinoiden solmukohdat auotaan taistelukentillä.

Tappelupeliksi meininki on tavallista massiivisempaa, sillä minkä tahansa pikkutaistelun aikana pelaaja tappaa semmoiset 500–1 000 vihollissotilasta. Siinä samalla suoritetaan erilaisia alitehtäviä ja reagoidaan muuttuviin tilanteisiin. Kiirettä saa pitää, että jatkuvasti pulaan joutuvat kollegansa ehtii aina pelastaa.

Sinänsä pelissä on mainio fiilis, sillä yliampuvuudessaan pelaaminen jopa rentouttaa. Sitä vain syöksytään vihollismassojen keskelle ja yhdellä miekanheilautuksella kellistetään tusina vastustajaa. Taistelutkin hoituvat suoraviivaisesti kolmea hyökkäysnappulaa nakuttamalla.

Suoraviivaisuus on tosin myös rasite, sillä se muuttuu nopeasti yksitoikkoisuudeksi. Etenkin kun pelissä ei yksinkertaisesti ole muuta sisältöä. Samuraimättö toistaa itseään ja väsyttää, ellei pelilaji ole entuudestaan rakas. Vaaditaan ihan tietynlaista – ja aika harvinaista – mielenlaatua, että taistelujen hinkkaaminen täydellisyyteen saakka ja hahmon tuunaus jaksavat kiinnostaa.

-JUKKA O. KAUPPINEN

SAMURAI WARRIORS 3
★★
+ Miekkakädellä riittää tekemistä...
– ...mutta moni tuskin jaksaa niittää 10 000 vihollista enempää.
12
PELIKONEET: Wii

LATAAMO

Pelit netistä uusille koneille

Kaikki kolme nykypolven pelikonsolia – PlayStation 3, Wii ja Xbox 360 – sekä pc tarjoavat omistajilleen nettipalveluja, joista voi ostaa uutta pelattavaa edullisesti ja helposti. Maksuvälineinä käyvät luottokortit ja konsoleilla lisäksi kaupasta ostettavat pistekortit. Jokaisen laitteen nettivalikoimasta löytyy jo laaja valikoima loistopelejä, joita ei välttämättä saa kaupan hyllyltä lainkaan.

PIKKUELÄIMET SAVANNIN VALTAAJINA

Luontodokumentti voi toimia pelin muodossakin. Todisteena esittelisin esimerkiksi Wiin *Endless Ocean* -pelikaksikon, jossa tutustutaan valtamerten ihmeisiin. Vastaava yrittäjä tulee nyt Pohjois-Suomesta: Lapland Studion ja Inaria Interactiven *Lead The Meerkats* -pelissä ohjataan mangustilaumaa Afrikan savannilla.

WiiWaren latauspeliksi tehdyssä *Meerkatsissa* on aineksia Nintendon omasta *Pikministä*. Eläinaihetta ei kuitenkaan lähestytä nintendomaisen ylisöpösti, vaan melko todenmukaisesti. Eläimet ovat eläimiä eivätkä puhuvia piirroshahmoja. Pelaajan hahmo on laumastaan eroon joutunut ja uuden lauman perustava mangustinaaras, jonka on kaivettava pesäkolo, löydettävä puoliso ja kasvatettava sitten uusi mangustipolvi, joka puolustaa reviiriään kilpailijoilta ja pedoilta.

Pelaamisen ohessa oppii esimerkiksi mangustien ruokavaliosta ja niitä saalistavista pedoista.

Täysosumaksi *Lead the Meerkatsia* ei kuitenkaan voi kutsua, vaikka pelin perusidea ja salakavalasti opettava tyyli miellyttävät. Mukaan on jäänyt kömpelyyttä ja kummia teknisiä nikotteluja, kuten maastoesteisiin jumittuvia ja sitten niiden läpi mystisesti siirtyviä mangusteja. Lisäksi peli alkaa hitaasti, eivätkä metsästys ja selviytymistaistelu nouse koskaan erityisen jännittäviksi.

Lead the Meerkats on ongelmistaan huolimatta kiinnostava tapaus, jos aihepiiri vain innostaa tarpeeksi. Toivottavasti luontodokumenttipelit yleistyvät lajityyppinä tulevaisuudessa.

-JANNE PYYKKÖNEN

LEAD THE MEERKATS
★★
+ Opettava ilman saarnausta.
– Kankea tapaus.
3
PELIKONEET: Wii

VALLOITTAVA MERIROSVOSEIKKAILU

Monkey Island 2: LeChuck's Revenge on ajaton klassikkopeli sanan varsinaisessa merkityksessä. Hulppealla merirosvohuumorilla maustettu tarina pitää huolen siitä, etteivät Guybrush Threepwoodin seikkailut ole vanhenneet 20 vuoden aikana lainkaan. Perinteisten osoita ja klikkaa -seikkailupelien edustajana *Monkey Island 2* on lajityypin ehdotonta kärkeä nokkelien pulmiensa ja mielenkiintoisen maailmansa ansiosta, jossa sankarimme pakoilee kostonhimoista zombimerirosvo LeChuckia etsien legendaarista Big Whoopin aarretta.

Uusi *Special Edition* päivittää klassikon nykyaikaan uusitulla graafisella ilmeellä ja ääninäyttelyllä, joka saa pelin runsaan englanninkielisen dialogin loistamaan. Maailmaan uppoutuminen ja monivivahteisiin hahmoihin tutustuminen edesauttaa pulmatilanteiden ratkaisemista, joissa logiikkaa on taivutettava hieman sarjakuvamaiseen muottiin. Hyvällä päättelykyvyllä ja kielipäällä pärjätään mainiosti, vaikka mukaan mahtuukin muutama harvinaisen vinksahtanut pulma. Jumiutumistilanteiden varalta kehissä on onneksi asteittainen vinkkijärjestelmä sekä hyödyllisten esineiden korostamismahdollisuus, jotka auttavat myös aloittelevat seikkailijanpoikaset jaloilleen.

Myös pelin käyttöliittymää on päivitetty entistä sujuvammaksi konsoliohjaimia varten ja Guybrushia voi halutessaan jopa ohjata suoraan tatilla. Silti perinteinen kursorilla osoittelu toimii sujuvimmin ja parhaiten. Kaikin puolin *Monkey Island 2:n Special Edition* on erittäin onnistunut päivitys, jonka viehätys kytee yhä alkuperäisen pelin rakenteessa, nokkeluudessa ja tunnelmassa. Mukana olevat uudistukset ovat oikeastaan vain kirsikoita kakun päällä.

-VILLE ARVEKARI

MONKEY ISLAND 2 SPECIAL EDITION: LECHUCK'S REVENGE
★★★★★
+ Ajaton klassikko.
– Paikoitellen epäloogiset pulmat.
12
PELIKONEET: PS3, Xbox 360, pc, Wii

h-town

PELAA!-LEHTI
POSTIOSOITE: PL 1376, 00101 HELSINKI
PUHELIN: (09) 436 93757
FAKSI: (09) 436 93758
toimitus@pelaa.info
www.pelaa.info

SISÄLTÖ
PÄÄTOIMITTAJA: Janne Pyykkönen
TOIMITUSPÄÄLLIKKÖ: Janne Kaitila
TOIMITUSSIHTEERI: Katriina Puputti
TAITTO: Niko Metsälä
AVUSTAJAT: Eemeli Rekunen, Ville Arvekari, Simon Ela, Miikka Lehtonen, Tero Lehtiniemi, Jukka O. Kauppinen, Johannes Valkola, Matias Kaimulainen, Antti Mutta, Heikki Takala.

ILMOITUKSET JA MYYNTI
Harri Manninen
PUHELIN: 050 313 7696
SÄHKÖPOSTI: harri@h-town.fi

Antti Peltomäki
PUHELIN: 045 123 1370
SÄHKÖPOSTI: antti.peltomaki@h-town.fi

ASIAKASPALVELU JA TILAUKSET
toimitus@pelaa.info
PUHELIN: (09) 436 93757

KUSTANTAJA
H-TOWN OY
PL 1376, 00101 HELSINKI
TOIMITUSJOHTAJA: Harri Manninen

Paino: Uniprint AS
ISSN 1795-7001

JAKELUPISTEET
PRISMA

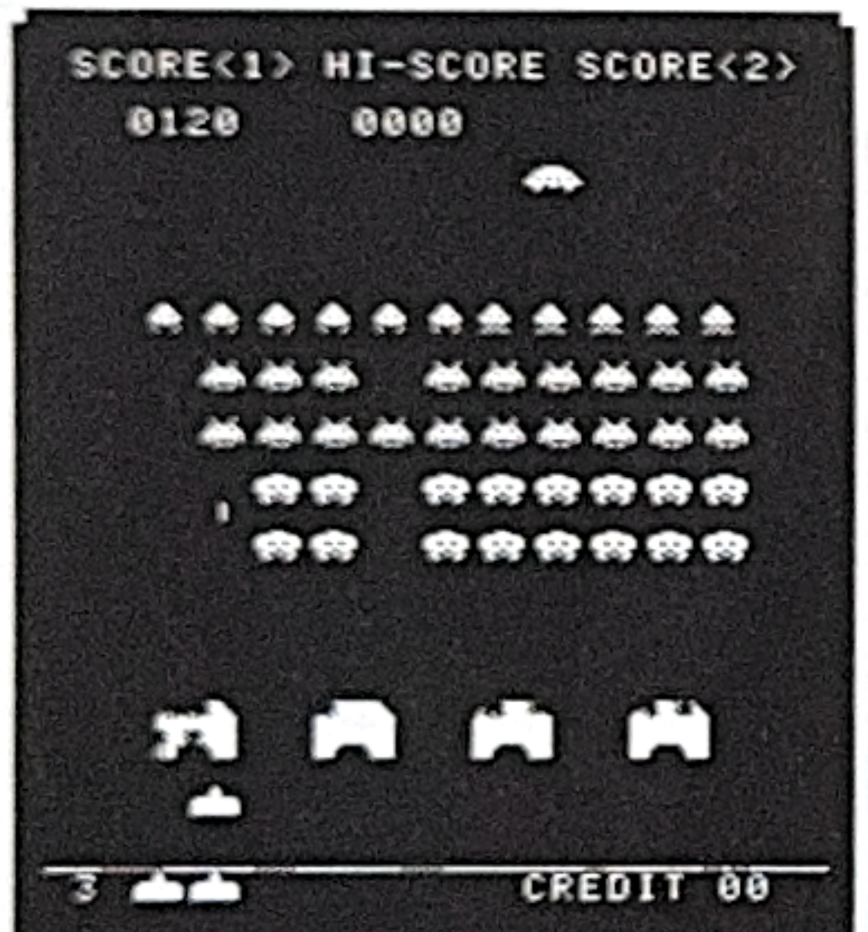
PRISMA: Halikko, Hyvinkää, Hämeenlinna, Iisalmi, Imatra, Iso Omena, Itäharju, Joensuu, Jumbo, Järvenpää, Kajaani, Kangasala, Kannelmäki, Keljo, Kemi, Kerava, Kirkkonummi, Kokkola, Kotka, Kouvola, Kuopio, Kuusamo, Lahti, Lappeenranta, Limingantulli, Linnanmaa, Lohja, Malmi, Mikkeli, Mylly, Nummela, Olari, Oulu Raksila, Pietarsaari, Pispanristi, Pori, Raahe, Rauma, Riihimäki, Rovaniemi, Savonlinna, Seinäjoki, Sello, Seppälä, Tampere, Tampereentie, Tikkuri, Vaasa, Varkaus, Viikki, Zeppelin

Tunnetko pelihistorian?

Space Invaders on vuonna 1978 ilmestynyt räiskintä, jossa avaruuden muukalaiset valuvat ruudun ylälaidasta kohti pelaajan ohjaamaa tykkiä. Peli kiehtoo ihmisiä edelleen, sillä sen viimeisin muoto Space Invaders Infinity Gene ilmestyi iPhonelle ja tulee pian Xbox 360:lle ja PlayStation 3:lle. Uskomatonta kyllä, yksinkertaisesta pelistä on tekeillä myös Hollywood-elokuva.

Kolikkojen aikakausi

■ *Space Invaders* aloitti käytännössä kolikkopelien ja pelihallien aikakauden, jonka alkuvaiheet olivat Japanissa suoranaista villitystä. Maan hallitus ei osannut varautua intoon, jolla peliä pelattiin, ja *Space Invaders* aiheutti aidon kolikkopulan. Niinpä Japanin rahapaja joutui nelinkertaistamaan sadan jenin kolikoiden määrän. Kolikkopelien valta hiipui hiljalleen pois, kun kotitietokoneet ja pelikonsolit valtasivat alaa, mutta 1980-luku oli niiden aikaa. Pelihalleja paheksuttiin, mutta ne tekivät pelaamisesta sosiaalisen harrastuksen: niitä pelattiin yhteistyönä ja vastakkain, ja pistelistojen kärkitiloista taisteltiin tosimielessä.



Kaikki alkaa avaruudesta

■ Tasaisin väliajoin jaksetaan päivitellä sitä, että peleissä ammuskellaan runsaasti. Tämä on osaksi seurausta siitä, että pelit todellakin alkoivat ammuskelulla. Jo ennen *Space Invadersia* syntyi videopeleistä ensimmäinen, *Space War*, jossa avaruusalukset ampuivat toisiaan. Avaruusmuukalaisten hyökkäyksestä kertova *Space Invaders* oli kuitenkin se hitti, joka sai aikaan todellisen pelikuumeen. Pelin esikuva ei kuitenkaan ollut *Space War*, vaan vuoden 1976 *Breakout*, jossa pelaaja rikkoi muureja pallolla.

Lonkeroista tuli julkkiksia

■ *Space Invaders* oli monien varhaisten pelien tavoin käytännössä yhden miehen projekti. **Tomohiro Nishikado** halusi peliinsä kohti tulevia vihollisia, mutta tankit ja lentokoneet eivät häntä miellyttäneet. Ihmisiä hän ei halunnut räiskiä, joten peliin pääsivät avaruuden lonkerohirviöt. Niiden tyylin Nishikado löysi lapsuutensa suosikista, marsilaisten hyökkäyksestä kertovasta *Maailmojen sota* -tarinasta. Helposti tunnistettavat *Space Invaders* -hirviöt ovat nykyään vanhan videopelaamisen symboleja, joista on tehty lukemattomia t-paitoja ja taideteoksia.

Valloittajien outo perintö

■ *Space Invaders* innoitti monenlaisia avaruusräiskintöjä, kuten *Galaxianin* ja *Defenderin*. Pelin kaikkein kummallisin perintö on kuitenkin bullet hell- eli luotihelvetti-nimellä kutsuttu pelityyppi, joka on suosittu lähinnä Japanissa. Näissä äärimmäisen vaikeissa peleissä ruudun ylälaidasta valuu pelaajan alusta kohti kymmeniä tai jopa satoja ammuksia, joiden väistäminen on mahdotonta ilman vuosikausien harjoittelua. Tämän alan kuuluisimpia pelejä ovat *Radiant Silvergun* ja *Ikaruga*. *Space Invaders* vaikutti pelien kehitykseen myös muilla tavoin: Marion keksijä **Shigeru Miyamoto** on kertonut, että *Space Invaders* sai hänet kiinnostumaan peleistä ensi kertaa.

Eeppinen WoW-lehti nyt kaupoissa
Lue lisää lehdestä ja osallistu kilpailuun osoitteessa:
www.wowlehti.fi

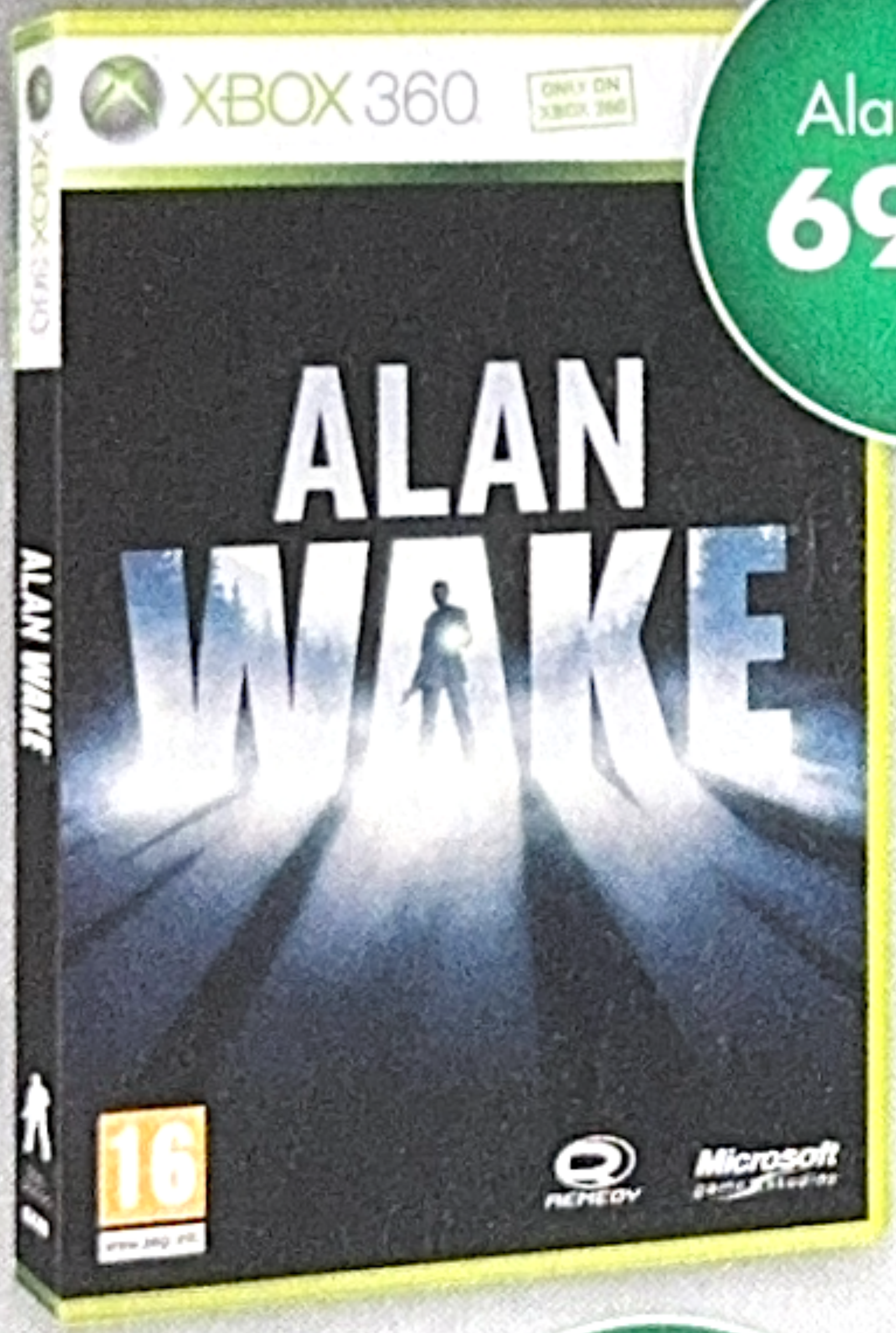
LIPS BILE- JA LAULUPELIT

19,95 kpl

VUODEN URHEILU- JA AUTOPELI 2009
FINNISH GAME AWARDS

Forza Motorsport 3
29,95

JOKAISESTA MYYDYSTÄ PELISTÄ 1€ LASTENKLINIKOIDEN KUMMEILLE



Alan Wake
69,95

Xbox 360
Elite 120 Gb
+ 2 peliä
199,-

Xbox 360
Elite 120 Gb
+ 4 peliä
229,-

Langaton tarvikepaketti
49,95

Bonusta jopa 5 %.

S-Etukortilla maksaessasi myös 0,5 % maksutapaetua.

S-Etukortti

www.s-kanava.fi

ENEMMÄN PERHEMARKET

PRISMA